

O LÚDICO COMO UMA PERPESCTIVA PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA

Jeferson Francisco Sutil¹
Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo oferecer subsídios para os acadêmicos de educação física bem como para os profissionais atuantes na educação que tem compromisso com formação do educando, através de uma educação consistente, onde a ludicidade seja responsável pela transmissão e assimilação dos conhecimentos ao longo da vida. Partindo do pressuposto de que a verdadeira educação é aquela que cria no indivíduo o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais. Necessidades estas que envolvem desde o explorar, observar, de trabalhar, de jogar, em suma de viver. Muitos autores relatam experiências onde o lúdico aplica em favor da educação, nesse processo. Como referências para pesquisa serão utilizadas obras de autores como Thévenot, Moyles, Almeida, Piaget, Brotto. Para Almeida (1984) os jogos contribuem sempre de uma forma de atividade natural do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo.

Palavras Chaves: Educação Física, Ludicidade, Desenvolvimento.

ABSTRACT

This article aims to provide insight to the academic and physical education for professionals working in education that is committed to training the student, through a consistent education, where playfulness is responsible for the transmission and assimilation of knowledge throughout life . Assuming that true education is that which creates the best performance in

¹ Acadêmico de Educação Física do Centro Universitário FACVEST.

² Professor do Centro Universitário FACVEST.

the individual to meet their multiple needs and organic intellectuals. These needs from the surrounding explore, observe, work, and play, in short to live. Many authors have reported experiments where the playful apply for education in this process. As references will be used for researches works of authors such as: Thevenot, Moyle, Almeida, Piaget, Brotto. For Almeida (1984) games contribute always a form of natural human activity, both in order to recreate and educate at the same time.

Words-Key: Physical Education, playfulness, Development.

1. INTRODUÇÃO

Educação física é uma expressão que surge no século XVIII, em obras de filósofos preocupados com a educação. A formação da criança e do jovem passa a ser concebida como uma educação integral – corpo mente e espírito-, como desenvolvimento pleno da personalidade. A Educação física vem somar-se à educação intelectual e à educação moral. Essa adjetivação da palavra educação demonstra uma visão ainda fragmentada do homem. (BETTI; ZULIANI, 2011)

Nesse contexto é compreensivo que a tradição educacional brasileira tenha situado, desde a década de 1920, a Educação Física como uma atividade complementar e relativamente isolada nos currículos escolares, com objetivos no mais das vezes determinados de fora para dentro: treinamento pré-militar, eugenia, nacionalismo, preparação de atletas, etc. (BETTI; ZULIANI, 2011)

Essa concepção demonstra hoje sinais de esgotamento. Assistimos, nos últimos 15 anos à ascensão da cultura corporal e esportiva que denominaremos, de maneira mais ampla, (cultura corporal de movimento) como um dos fenômenos mais importantes nos meios de comunicação de massa e na economia.

O individuo está no seu limite sem saída, pois não tem onde ocupar o seu tempo livre de forma prazerosa devido a grande expansão do esporte competitivo não deixado de ser um meio de executar o seu tempo livre com atividades física, mas uma certa obrigação que lhe obriga a seguir e através da recreação surge o espaço para a criação de novas atividades de brincadeiras e até mesmo dos próprio jogo com adaptações. (BETTI; ZULIANI, 2011)

O esporte, as ginásticas, a dança, as artes marciais, as práticas de aptidão física

tornam-se, cada vez mais, produtos de consumo (mesmo que apenas como imagens) e objetos de conhecimento e informação amplamente divulgada ao grande público. (BETTI; ZULIANI, 2011)

Jornais, revistas, videogames, rádio e televisão difundem idéias sobre a cultura corporal de movimento. Há muitas produções dirigidas ao público adolescente.

Crianças tomam contato precocemente com práticas corporais e esportivas do mundo adulto. Informações sobre a relação práticas corporal-saúde estão acessíveis em revistas femininas, jornais, noticiários e documentários de TV, nem sempre com rigor técnico-científico que seria desejável. Não obstante isso, o estilo de vida gerado pelas novas condições socioeconômicas (urbanização descontrolada, consumismo, desemprego crescente, informatização e automatização do trabalho, deterioração dos espaços públicos de lazer, violência, poluição) leva um grande número de pessoas ao sedentarismo, à alimentação inadequada, ao estresse, etc.. (BETTI; ZULIANI, 2011)

Hoje começam a surgir áreas reservadas para a prática de recreação conquistando seu espaço, mas o professor deve proporcionar estes momentos dentro da escola para depois de ampliar para fora, pois através dos alunos se consegue mobilizar toda uma sociedade que está necessitando de tempo livre devido ao dia-a-dia de trabalho.

O crescente número de horas em frente à televisão, especialmente por partes das crianças e adolescentes, diminui a atividade motora, leva ao abandono da cultura de jogos infantis e favorece a substituição da experiência de praticar esporte pela de assistir esporte.

Hoje, somos todos consumidores do esporte-espetáculo, como telespectadores ou torcedores em estádios e quadras. A proliferação de academias de ginásticas e escolinhas de esportes atende às camadas média e alta. Centros esportivos e de lazer públicos oferecem, embora de maneira ainda insatisfatória, programas de práticas corporais à população em geral.

A cultura corporal de movimento tende a ser socialmente partilhada, quer como prática ativa ou simples informação. Tal valorização das práticas de movimento legitimou o aparecimento da investigação científica e filosófica em torno do exercício, da atividade física, da motricidade, ou do homem em movimento. Inicialmente restrito ao domínio da Fisiologia do Exercício, na área da Medicina, esse campo de pesquisa está presente hoje em muitas áreas científicas, como História, Psicologia e Sociologia, além da Filosofia. (BETTI; ZULIANI, 2011)

2. OS JOGOS E O DESENVOLVIMENTO HUMANO

Almeida (1984) considera os jogos como atividades básicas do ser humano em toda a sua vida, porém considera necessário adaptar os jogos de acordo com as fases de desenvolvimento do ser humano. Para isso Almeida considera como pilar as fases de desenvolvimento psicogenético estabelecido por Piaget.

Na fase sensória motora a criança desenvolve seus sentidos e movimentos, suas ações envolvem movimentos de olhar, pegar, ouvir, apalpar e mexer em tudo que está ao seu redor, em sua origem sensória motora, o jogo é apenas uma pura assimilação do real. Walon apud Thévenot (2004) diz que a criança é um ser social desde seu nascimento, ao passo que para Piaget ela se torna ser social.

A fase simbólica se caracteriza principalmente pelos jogos e brincadeiras de faz de conta, a criança imita tudo e a todos. O jogo simbólico se torna forma de assimilação do real e do próprio eu, ele é o pensamento em sua forma mais pura.

A fase da credibilidade e da intuição é nomeada por Piaget como sendo a fase de inteligência intuitiva. A criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do eu. Consegue interagir com outras crianças para brincar, mas age sem observar regras. Gostam de atividades como brincadeiras variadas, jogos livres, jogos de coordenação motora, cantos, montagem, jogos de observação e exploração, adivinhações, mágicas. Essa fase caracteriza o pensamento pré-conceitual, a criança apresenta característica de egocentrismo, seu raciocínio é intuitivo ou pré-operatório.

De 11 ou 12 anos em diante a criança entra na fase da inteligência operatória abstrata, fase das operações onde o ponto de equilíbrio está na adolescência. A conquista de um novo raciocínio fundamentado em hipótese, julgamento e criatividade marcam esta fase do desenvolvimento.

A partir dos dezoito anos o indivíduo se encontra na fase do pensamento adulto. Porém essa fase não apresenta relatos fornecidos por Piaget.

3. EDUCAÇÃO MODERNA, JOGOS E BRINCADEIRAS

Moyles (2002) diz que na escola as necessidades e as habilidades básicas precisam operar juntas, por isso considera o brincar vital na vida das crianças.

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento, Macedo, Petty & Passos (2005) dizem que o brincar é a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às

suas necessidades de sobrevivência, todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas.

Certas necessidades básicas podem ser satisfeitas por meio do brincar livre e algumas habilidades básicas também podem ser desenvolvidas dessa maneira, mas muitas outras exigem que as crianças sejam desafiadas e tenham objetivos, a fim de melhorar sua auto-imagem, seu senso de realização e suas capacidades básicas. (MOYLES, 2002)

Macedo, Petty & Passos (2005) brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolve porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetivos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organizam as energias da criança dando-lhes formas de atividades de ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

Thévenot (2004) diz que a brincadeira se confunde com a própria origem da infância. A brincadeira é o primeiro balbúcio da criança. É a atividade séria por excelência, aquela que, tendo como prazer, desemboca numa observação que deseja ser, no fundo, totalmente virgem de idéias e atitudes.

“[...] uma criança brincando, ou crianças brincado juntas, e então muito mais do que lhe (s) deixar um momento de lazer livre, desprovidos dos constrangimentos educativos habituais”. (THÉVENOT, 2004, p.145)

“Brincar é agradável por si mesmo aqui e agora”. (THÉVENOT, 2004, p. 14). Na perspectiva da criança brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas conseqüências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma coisa. No brincar, objetivos, meios e resultados tornam-se indissociáveis e enredam a atividade gostosa por si mesma pelo que proporciona no momento de brincar. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005)

Os jogos constituem uma atividade primária do ser humano. É principalmente na criança que se manifestam de maneira espontânea, aliviam a tensão interior e permite a reeducação do comportamento, aumento do coeficiente de autoconfiança e suficiência, a expansão do eu, e, às vezes, a sublimação das tendências instintivas; fazem a criança agir com firmeza, trazem benefícios, mas não só do ponto de vista físico, mas intelectual e social (ALMEIDA, 1984).

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato de que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo, imaginariamente, a realidade e o presente (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas

em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral. (BRASIL, 1998)

Huinzinga (1996, p. 33) apud Brotto (2001) diz que:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Brotto (2001) considera o jogo como um aspecto de atividade interdependente, que envolve a brincadeira, a ginástica, a dança, as lutas, o esporte e o próprio jogo. Sobre esta base, sustenta a idéia da aproximação entre o jogo e a vida, compreendendo ambos como reflexos um do outro: eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo.

Por isso, o jogo é tão importante para o desenvolvimento humano em todas as idades.

Ao jogar, não apenas representamos simbolicamente á vida, vamos além. Quando jogamos estamos praticando, direta e profundamente, um exercício de Co-existência e de Reconexão com essência da vida.

Existe muita confusão a respeito dos termos brinquedo, brincadeira e jogo.

Porém todos estes fazem parte das ferramentas utilizadas no método lúdico de educação. Temos o habito de classificar os jogos e brincadeiras por seus conteúdos, materiais ou estruturas. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005)

Valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa entre outras coisas considerá-los, na perspectiva da criança. Para elas apenas o que é lúdico faz sentido. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005)

4. CONCLUSÃO

Nesses tempos de rápidas e profundas transformações sociais que repercutem, às vezes de maneira dramática, as escolas devem oferecer oportunidades de conhecimento através da inovação dos métodos, entre eles cabem oferecer um brincar que seja diferente do brincar em casa.

Na escola o brincar deve abranger todo o desenvolvimento da criança, deve ser

exploratório, livre ou dirigido. Para isso, o professor deve desenvolver atividades que possibilitem a aquisição de habilidades básicas por meio das diferentes manifestações do brincar e jogar. Educação Física e seus professores precisam fundamentar-se teoricamente para justificar à comunidade escolar e à própria sociedade o que já sabem, dessa forma estreitando as relações entre teoria e prática pedagógica. Inovar, quer dizer, experimentar novos modelos, estratégias, metodologias, conteúdos, para que a Educação Física siga contribuindo para a formação integral das crianças e jovens e para a apropriação crítica da cultura contemporânea.

REFERÊNCIAS

- BETTI, M; ZULIANI, L. P. **Educação Física Escolar:** uma proposta de diretrizes pedagógicas. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte. Ano 1. n. 1. p. 73-74, acessado em 03/11/2011. Disponível em: <http://www3.mackenzie.br/editora/index.php/remef/article/viewFile/1363/1065>.
- ALMEIDA, P. N. **Dinâmica Lúdica:** jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1984.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Física**, 3º e 4º CICLOS, V. 7, Brasília: MEC, 1998.
- BROTTO, Fabio Otuzi. **Jogos Cooperativos:** o jogo e o esporte como exercício de convivência. Santos, SP: Projeto de cooperação, 2001.
- COLETIVOS DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.
- MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico:** na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MOYLES, J. R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo, sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

THÉVENOT, B. **Conversando sobre bêbes:** do nascimento aos 3 anos. São Paulo: EDUSC, 2004.